EL GERENTE

JUEGO DE ESTRATEGIA EMPRESARIAL MSX

Enhorabuena:

Va Ud. a sumergirse en el fascinante mundo de la empresa y las finanzas; un mundo complejo y lleno de satisfacciones y sinsabores, de épocas de esplendor y de crisis, motivadas en la mayoría de los casos y tanto en uno como en otro sentido, por la decisión, acierto, determinación, tacto y capacidad del empresario.

Este juego le permitirá medir, en tiempo real, su capacidad individual y de competición en la gestión industrial.

Su realizador -profesional de la Organización Industrial-, ha intentado (y conseguido) condensar de la forma más verídica los hechos que, con más frecuencia, pueden darse en cualquier tipo de empresa.

INSTRUCCIONES DE UTILIZACION

Encienda el ordenador y prepare el cassette para lectura, coloque la cinta al principio.
Asegúrese de que el volumen de su cassette esté situado en una zona medio-alta. Teclee LOAD "GERENT", R y pulse "return" en su ordenador, así como PLAY en su cassette.
Una vez el programa esté cargado el ordenador se lo indicará con el mensaje de OK. Teclee RUN, pulse "return" y ya puede comenzar su partida del GERENTE.

BASES

- Pueden participar de 1 a 6 jugadores.
- Cada jugador dispone de una fábrica vacia y 1.000$ para invertir. Su objetivo consiste en obtener, al final del juego, los mayores beneficios posibles.
- Es muy importante determinar entre todos los jugadores la duración del juego antes de empezar.

  Puede hacerse de dos formas:

  a) Por ejercicios anuales.

  b) Por tiempo.

- Por ejercicios anuales.

  Cada ronda de jugadores determina un mes, cada doce un año.

  Al principio y al fin de cada jugada se indica el año y mes en que transcurre el juego.

- Por tiempo.

  Los jugadores pueden marcar de antemano la hora exacta en que terminará el juego.

  Es importante hacerlo antes de empezar, porque luego es más difícil ponerse de acuerdo.

DESARROLLO

En cada jugada pueden aparecer de forma aleatoria, pero ponderada, una sola de las siguientes posibilidades:

a) TOMA DE DECISIONES.

b) PROPUESTAS DEL CONSEJO DE ADMINISTRACION.

c) VICISITUDES.

DECISIONES

Puede escoger entre las siguientes opciones:

COMPRAR MATERIA PRIMA

Puede comprar las unidades que desee de materia prima al precio oficial, del mercado (este se rige por la Ley de la oferta y la demanda; cuanto más alto sean los stocks de los jugadores, más altos son los precios).

Para ello, sólo necesita tener el suficiente dinero y que el mercado no esté agotado.

FABRICAR

Es decir, transformar la materia prima en producto acabado.

Es necesario disponer de máquinas y de materia prima.

VENDER

El precio de venta del producto acabado oscila en la misma proporción que la materia prima, aunque con un valor 10 veces superior.

COMPRAR MAQUINARIA

Puede comprar una máquina manual. Cada máquina manual produce sólo una unidad por mes.

Para adquirirla tiene dos opciones:

a) Al contado.

b) A plazos.

Para el pago a plazos, el Banco MSX le financia el 50% del valor de la máquina. Para ello, Ud. se compromete a devolverle cada fin de año el 10% del capital prestado, más el 10% del dinero que devuelve en conceptos de intereses.

NO TOMAR NINGUNA DECISION

Una espera para ver como se desarrollan los acontecimientos también puede ser una buena decisión.

DEVOLVER CREDITO

Puede devolver al Banco la cantidad total o parcial que desee de la deuda. Pagará menos intereses.

FIN DE JUEGO

Pulsando esta opción el juego finaliza. Para evitar romper el juego pulsando accidentalmente esta opción, existe un seguro de programa que nos pide la confirmación de fin.

PROPUESTAS DEL CONSEJO DE ADMINISTRACION

COMPRAR VALORES POINT

Estos valores, no computables en el balance, le proporcionarán un inestimable servicio en muchas ocasiones.
Cada año, a final de diciembre le será descontado un valor POINT, pudiendo tener en su haber valores negativos.

AUTOMATIZAR UNA MAQUINA

Pagando 3 valores POINT, puede transformar una máquina manual en autómatica. Producirá dos unidades de producto cada vez.
Los costes de producción por unidad fabricada no variarán.

INFORMATIZAR EL PROCESO

Gracias a los avances de la informática, hoy en día, controlando con un ordenador los procesos de producción, los costes se pueden reducir del orden de un 40%.

Puede adquirirlo de tres maneras:

a) Comprarlo pagando al contado. Cuesta 2.000$.
b) Comprarlo con un crédito. El banco MSX le financia el 50% de su valor, adquiriendo los mismos compromisos que en el caso de los créditos para compras de maquinaria.
c) Alquilarlo. Pagando 3 POINTS ahora y uno más cada final de diciembre.

En el caso de no poder abonar los POINTS puntualmente, la CIA de ordenadores se lo retirará.

CONTRATAR UN TECNICO INDUSTRIAL

Deberá estar en condiciones de pagar 1 POINT en concepto de gastos de seguridad social (sólo una vez), y ser capaz de pagarle el sueldo cada mes. Su salario, como es lógico, se incrementa anualmente un porcentaje variable de acuerdo con sus méritos. Sus servicios le reportarán una reducción en los costes del 20%.

CONTRATAR UN TECNICO COMERCIAL

Con las mismas condiciones económicas (de entrada) que el anterior. Sus servicios le reportarán una mejora en los precios de venta entre el 5 y el 20%.

DESPEDIR UN TECNICO

No nos gusta, pero puede darse el caso en que

por diversas circunstancias no exista otra solución. Desde luego, deberá indemnizarle según la legislación laboral.
De todos modos ¡CUIDADO! puede tener sorpresas.

VICISITUDES

En el mundo de los negocios, las situaciones inesperadas pueden sobrevenir en cualquier momento; no por inesperadas tienen que ser siempre malas, pero hay que estar preparados para afrontar con eficacia cualquier acontecimiento adverso.
Es importante que tenga una previsión de fondos para afrontar sus pagos mensuales y anuales. Caso de no hacerlo, puede verse en serias dificultades, que pueden llegar al embargo de bienes. De ahí a la suspensión de pagos o a la quiebra, sólo hay un paso.

NOTAS

Antes y después de cada jugada aparece la situación completa del jugador en curso.
Si en el momento de tomar una decisión no recuerda algún dato respecto a su negocio, pulse "M" y volverán a aparecer todos ellos, después pulse cualquier letra y reanudará el juego.